

Pendidikan Seni Sebagai Media Konstruksi Identitas Generasi Z: Tinjauan Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky

Ronald Candra

UIN Jurai Siwo Lampung, Indonesia

Ronaldcandra@metrouniv.ac.id

Published: August , 2025

ABSTRACT

This study originates from the phenomenon of Generation Z students born between 2001 and 2010 who, due to rapid technological advancement, have developed a strong dependency on the internet and social media in their daily activities. Their identity construction is often centered on virtual existence, expressed through images, videos, symbols, and avatars shared on digital platforms. In this context, education should play a crucial role in guiding Generation Z to distinguish between virtual spaces and real social environments. Art education serves not only to develop aesthetic appreciation and technical skills but also functions as a reflective, expressive, and symbolic medium in the process of self-exploration and identity formation. This research employs a qualitative descriptive method using Vygotsky's Social Constructivism theory as its analytical framework. The main research question is: *How does Art Education (in terms of School, Identity, and Digital Media) serve as a medium for constructing Generation Z's identity through the perspective of Vygotsky's Social Constructivism?* Data were collected through literature review of relevant books and peer-reviewed journal articles. The findings indicate that art education, particularly in the context of Generation Z, plays a significant role as a medium for identity construction that is not only aesthetic but also reflective and socially engaged. Through the lens of Vygotsky's theory, students' identities are shaped through social interaction and the use of cultural tools, including digital media. In art education, digital media function as a form of social mediation that fosters visual literacy, identity reflection, and value negotiation within participatory spaces.

Keywords: Art Education, Self-Identity, Generation Z, Social Construction

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Generasi Z merupakan kelompok usia yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi digital, dengan karakteristik khas seperti kecenderungan multitasking, penggunaan intensif media sosial, serta eksistensi yang terintegrasi dalam ruang virtual. Generasi Z lahir setelah generasi milenial dengan rentan tahun 2001 sampai tahun 2010¹. Generasi Z punya keterkaitan erat dengan teknologi, kebutuhan yang bergantung kepada internet baik di dunia sosial, pendidikan, sampai pengetahuan. Identitas Generasi Z lahir melalui ekspresi diri di dunia digital, baik dalam bentuk gambar, video, simbol, hingga avatar yang mencerminkan siapa diri mereka dan bagaimana mereka ingin dikenali. Dalam konteks ini, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari dinamika identitas yang terus berkembang di era digital.

Salah satu bidang pendidikan yang relevan untuk mengakomodasi eksplorasi identitas ini adalah pendidikan seni. Pendidikan seni tidak hanya berperan dalam pengembangan estetika dan keterampilan teknis semata, tetapi juga sebagai medium reflektif, ekspresif, dan simbolik dalam proses pencarian dan pembentukan identitas diri. Seni memungkinkan peserta didik untuk mengartikulasikan pengalaman personal dan sosialnya ke dalam bentuk visual atau performatif.

¹ (Zis, 2021)

Sayangnya, dalam banyak kurikulum pendidikan, peran seni masih sering dianggap sekunder dibandingkan mata pelajaran lain, dan cenderung belum difungsikan secara strategis untuk menjawab kebutuhan eksistensial Generasi Z itu sendiri ². Dalam konteks teori pendidikan, pendekatan Konstruktivisme Sosial yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky menawarkan kerangka konseptual yang kuat untuk memahami proses pembentukan identitas dalam pendidikan seni. Vygotsky memandang bahwa pengetahuan dan perkembangan kognitif terbentuk melalui interaksi sosial dan penggunaan alat-alat budaya. Dalam hal ini, seni berperan sebagai salah satu bentuk alat mediasi budaya yang memungkinkan individu membangun makna diri melalui proses sosial, kolaborasi, dan diskusi kreatif ³.

Penelitian ini menjadi penting karena hingga saat ini, belum banyak kajian yang secara eksplisit mengintegrasikan pendekatan konstruktivisme sosial dalam pendidikan seni untuk mengkaji bagaimana identitas generasi Z dikonstruksi melalui praktik pendidikan. Banyak studi cenderung memisahkan antara isu pedagogi dan isu identitas, padahal keduanya saling terhubung erat dalam konteks belajar-mengajar yang berorientasi pada peserta didik. Dengan demikian, studi ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran dan pendidikan seni, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi guru dan pendidik dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan psikososial generasi muda. Lebih lanjut, penelitian ini penting dalam rangka memperkuat posisi pendidikan seni sebagai bagian integral dari proses pembentukan karakter dan jati diri peserta didik. Di tengah meningkatnya krisis identitas, alienasi, dan tekanan sosial akibat era digital, pendidikan seni dapat menjadi ruang aman (*safe space*) untuk generasi muda mengeksplorasi, menegosiasi, dan mengafirmasi identitas mereka secara otentik. Oleh sebab itu, kajian ini mendesak untuk dilakukan agar dapat menjawab tentang Bagaimana Pendidikan Seni (Sekolah, Identitas, Media Digital) Sebagai Media Konstruksi Identitas Generasi Z Melalui Perspektif Konstruktivisme Sosial Vygotsky.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berupa kata-kata, kalimat, ungkapan ataupun gambar dalam sebuah tulisan. Jenis penelitian kepustakaan (*library research*) dimana kegiatan dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang di jawab melalui berbagai macam data bersifat kepustakaan. Teknik pengumpulan data dan sumber data di dapatkan melalui studi pustaka seperti buku, jurnal dan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Setelah data dikumpulkan selanjutnya di baca dan di catat serta di analisis menggunakan teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky yang menekankan bahwa identitas dibentuk melalui interaksi sosial dan penggunaan alat-alat budaya dalam Zonasi Proksimal dan Scaffolding guru atau temannya pada mata pelajaran pendidikan seni. Melalui teori tersebut, data yang di dapatkan dapat di analisis dan dideskripsikan secara holistik serta komprehensif dalam menjawab permasalahan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan seni dalam konteks Generasi Z memiliki relevansi strategis sebagai wahana konstruksi identitas yang bersifat reflektif, ekspresif, sekaligus simbolik. Generasi Z yang lahir dalam lingkungan serba digital memiliki kecenderungan untuk mengintegrasikan ruang virtual sebagai bagian dari relaitas personal dan sosial mereka. Pemanfaatan platform media sosial, hingga teknologi realitas seperti Augmented Reality (AR) telah memberikan ruang bagi generasi ini membangun visual identitas secara kolektif. Generasi Z di Indonesia, yang sejak kecil akrab dengan teknologi, identitasnya menjadi terbangun karena sering melalui interaksi visual di media sosial, bukan hanya sebagai penyalur kreativitas, tetapi juga sebagai sarana negosiasi posisi sosial. Dalam perspektif Konstruktivisme Sosial, platform digital berperan sebagai *cultural tool* yang memfasilitasi terbentuknya makna diri melalui proses internalisasi simbol dan praktik budaya. Kajian ⁴ dalam sebuah tulisan ilmiahnya memperlihatkan bahwa keterlibatan Generasi Z dalam pembuatan konten

² (Lestari, 2024)

³ (Wijaya, 2023)

⁴ Putri (2025)

digital yang menampilkan seni dan budaya Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi, tetapi juga membentuk citra diri yang terhubung dengan nilai-nilai budaya tersebut. Belum lagi perkembangan kognitif peserta didik tumbuh optimal ketika mereka berada dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) rentang kemampuan yang bisa dicapai dengan bantuan pihak yang lebih ahli (*more knowledgeable other*). Dalam perspektif ini, rentang kemampuan yang belum bisa dicapai sendiri tetapi dapat dicapai dengan bantuan pihak lain yang lebih ahli. Hal ini tidak hanya soal transfer keterampilan teknis semata, namun juga terdapat nilai-nilai estetika serta identitas kreatif dari dalam peserta didik yang ikut terasah.

⁵ memperlihatkan adanya pengembangan media pembelajaran seni digital berbasis website di beri nama “Nyeniman” yang dirancang khusus untuk anak-anak dan kaum difabel. Website ini menawarkan konten edukasi seperti video tutorial, DIY, dan blog berkaitan dengan seni digital dan kerajinan tangan yang dapat diakses secara bebas. Secara implisit situs ini menyediakan materi visual yang dipandu (misalnya tutorial langkah demilangkah), ruang interaksi interaktif (memungkinkan penggunaannya kembali mempelajari dan memperbaiki secara mandiri), serta konten inklusif (menyasar pengguna dari berbagai latar sosial untuk mendukung pemerataan akses kreatif).

Dalam perspektif Vygotsky, edukasi yang diterapkan di website “Nyeniman” di atas tidak hanya terjadi dalam ruang hampa, melainkan melalui interaksi sosial yang terstruktur. Konsep ini sangat relevan dalam konteks pendidikan seni di era digital, khususnya ketika berhadapan dengan Generasi Z yang memiliki karakteristik sebagai *digital native*, kreatif, serta terbiasa dengan komunikasi berbasis visual. ZPD yang di implementasikan pada mata pelajaran pendidikan seni bukan hanya menekankan aspek teknis pembuatan karya, tetapi lebih jauh mengacu pada proses pembentukan identitas visual dan kesadaran estetis peserta didik. Dalam hal ini, scaffolding atau dukungan pembelajaran yang diberikan secara temporer oleh guru, teman sebaya, bahkan media digital berperan penting dalam membawa peserta didik dari apa yang mereka ketahui ke ranah pemahaman dan keterampilan yang lebih tinggi.

Strategi pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dalam ruang digital juga dapat memperkuat ZPD melalui interaksi kolaboratif, umpan balik visual (*visual feedback*), dan refleksi kreatif yang berkelanjutan. Peserta didik yang dilibatkan dalam forum daring seperti Google Classroom, Padlet, atau diskusi Zoom, cenderung mampu mengeksplorasi potensi artistik peserta didik secara lebih luas karena mereka terpapar pada berbagai gaya visual, kritik membangun, dan konteks sosial yang mempengaruhi proses artistik secara langsung. Berbicara *scaffolding* sebenarnya memiliki dimensi ganda yakni: kognitif dan kultural. Secara kognitif, guru memberikan kerangka kerja teknis dan estetis bagi peserta didik, seperti prinsip desain, teori warna, hingga teknik komposisi. Namun secara kultural, *scaffolding* mencakup transfer nilai, simbol, dan narasi identitas yang ditanamkan melalui kegiatan seperti:

1. Diskusi daring untuk kritik seni visual (peserta didik saling memberikan masukan berbasis prinsip estetika dan konteks sosial, sehingga tercipta ruang perr-scaffoding yang sejajar dan kooperatif).
2. Kolaborasi lintas wilayah dalam proyek seni digital (memungkinkan terjadinya *co-construction of meaning* antara peserta didik dari latar belakang sosial-budaya yang berbeda).
3. Pameran seni digital (memanfaatkan media seperti blog, NFT dan berbagai media sosial lainnya untuk tidak hanya memberikan ruang apresiasi global, tetapi juga penguatan identitas melalui narasi artistik yang dikurasi secara mandiri oleh peserta didik) ⁶.

Novitasari ⁷ memberikan studi kasus dimana peserta didik SMA di Surabaya yang dilibatkan dalam proyek seni digital berbasis budaya lokal mampu menunjukkan representasi visual yang lebih otentik dan reflektif setelah mendapatkan bimbingan dalam bentuk *scaffolding* dari guru dan diskusi visual bersama teman-temannya. Hal ini memperkuat peran scaffolding sebagai pemantik kesadaran reflektif terhadap identitas diri dan budaya dalam karya seni digital. Penerapan *scaffolding* dalam

⁵ Biki & Pilomonu (2023)

⁶ Nela Akmalia, “Pengembangan Media Scaffolding Mandiri Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018), <https://lens.org/066-637-433-650-31X%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/27333/>.

⁷ (dalam Citrawati, 2025)

konteks visual digital tidak hanya mendorong kompetensi teknis, melainkan menciptakan ruang dialogis antara diri (*self*), budaya, dan teknologi. Interaksi ini memungkinkan terjadinya literasi visual digital yang kritis, yakni kemampuan untuk membaca, menafsirkan, dan menciptakan makna melalui bahasa visual yang sesuai dengan konteks sosialnya. Literasi ini melampaui sekadar estetika formal, tetapi juga mencakup kepekaan sosial, pemaknaan simbolik, dan kesadaran identitas. Hal ini sejalan dengan studi literatur Studi terkini menegaskan bahwa seni digital memainkan peran penting dalam pembentukan identitas sosial Generasi Z melalui interaksi visual di ruang digital. ⁸ menemukan bahwa pameran seni digital dengan estetika visual yang kuat di platform seperti ZEPETO mampu meningkatkan keterikatan emosional (*place attachment*) dan restorasi psikologis, memperkuat keterlibatan Generasi Z dalam ruang seni digital sebagai bagian dari konstruksi identitas visual. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky bahwa perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya.

Dalam konteks serupa, ⁹ menunjukkan bahwa konten visual di media sosial seperti meme, ilustrasi, dan video pendek digunakan oleh Generasi Z sebagai sarana negosiasi identitas dan nilai sosial, menandai proses internalisasi simbol yang interaktif dalam kerangka konstruktivisme sosial. Lebih lanjut, ¹⁰ menggarisbawahi bahwa praktik pendidikan seni daring yang menerapkan scaffolding melalui platform digital seperti Zoom dan Padlet mendukung ekspresi artistik dan refleksi kolektif peserta didik, yang pada akhirnya memperkuat identitas seni berbasis sosial dalam ekosistem pembelajaran digital di masa kini. Teknologi digital yang merambah sektor pendidikan seni khususnya pada Generasi Z saat ini memungkinkan terjadinya *scaffolding yang berkelanjutan dan tidak terbatas waktu*. Dengan adanya dokumentasi digital, portofolio daring, serta jejak interaksi visual dalam platform pembelajaran digital, peserta didik dapat melakukan refleksi berulang terhadap proses dan hasil karya ¹¹. Refleksi ini adalah bagian dari *internal scaffolding*, yakni dukungan dari dalam diri yang tumbuh melalui mediasi interaksi eksternal yang berulang. Dalam hal ini, pendidikan seni digital dapat diposisikan sebagai sebuah ekosistem literasi visual yang dinamis. Guru tidak lagi sekadar menjadi pengajar, tetapi juga fasilitator visual, *curator of meaning*, dan mediator kultural ¹². Melalui pendekatan konstruktivistik berbasis ZPD, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses konstruksi identitas, bukan hanya dalam konteks individu, tetapi juga dalam kerangka sosial dan budaya yang lebih luas.

Secara sistem pembelajaran di sekolah dari berbagai perspektif di atas menunjukkan bahwa perkembangan teknologi terhadap peserta didik Generasi Z saat ini sebetulnya sangat membantu dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang seni apalagi yang menyangkut budaya, namun disisi lain perlu adanya pantauan yang ketat baik dilingkungan kelas, rumah, atau lingkungan bermain peserta didik dalam menggunakan kecanggihan teknologi yang tersedia jangan sampai berdampak pada krisis identitas diri karena menghadapi gelombang informasi, citra dan narasi identitas yang bertabrakan setiap harinya. Akses cepat terhadap media sosial, algoritma visual yang hiperaktif, serta tekanan untuk menampilkan citra diri yang "sempurna", menyebabkan terjadinya krisis identitas. Krisis ini tidak hanya bersifat psikologis, tetapi juga kultural dan sosial peserta didik dapat kehilangan kepekaan akan akar budaya lokal dan identitas diri autentik dalam arus globalisasi digital yang seragam. Generasi Z di Kota-Kota besar khususnya banyak menunjukkan kecenderungan untuk menyamakan identitas visualnya dengan tren global seperti K-Pop, Anime, dan Influencer TikTok yang seringkali mengesampingkan simbol-simbol budaya lokal daerahnya sendiri ¹³. Ini menunjukkan bagaimana dominasi budaya visual global dapat mereduksi proses pencarian jati diri Generasi Z secara reflektif. Dalam kerangka Konstruktivisme Sosial Vygotsky, krisis identitas bukan dilihat sebagai kegagalan, melainkan peluang untuk melakukan rekonstruksi melalui proses sosial dan simbolik.

⁸ Xia (2024)

⁹ Teguh (2025)

¹⁰ Cutcliffe (2024)

¹¹ MutiaTanseba Andani and Ronald Candra, *Mengajar Di Era Visual: Seni, Komunikasi Dan Kelas Digital*, ed. Guepedia/Ag, Pertama (Bandung, Jawa Barat: Guepedia, 2025).

¹² Ria Furmausuri, "Evolusi Peran Guru Dari Era Konvensional Ke Era Teknologi Dalam Meningkatkan Kemajuan Proses Pembelajaran," *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri* 4, no. 11 (2025): 615–24.

¹³ (Nurlela, 2024)

Posisi pendidikan seni dalam fenomena ini tidak hanya menjadi media ekspresi estetika semata, melainkan juga menjadi ruang aktif untuk negosiasi identitas terutama bagi Generasi Z yang hidup dalam dinamika globalisasi dan digitalisasi budaya. Dalam kerangka Konstruktivisme Sosial Vygotsky, pembentukan identitas bukan hanya proses individual, tetapi melibatkan dialog sosial, interaksi simbolik, dan kontekstualisasi budaya melalui bahasa, simbol, dan media yang semuanya dapat diwujudkan secara kuat dalam pendidikan seni¹⁴. Dalam perspektif Konstruktivisme Sosial Vygotsky dikatakan identitas individu tidak terbentuk secara terisolasi, melainkan dibangun melalui interaksi sosial, bahasa, dan budaya. Pendidikan seni berperan sebagai ruang aktif untuk proses ini, sebab seni tidak hanya produk kreatif, tetapi juga media komunikasi simbolik. Generasi Z yang sangat terhubung dengan dunia digital, global dan visual menemukan ruang untuk menyuarakan pengalaman dan membentuk jati diri melalui karya seni yang mereka hasilkan sendiri.

Melalui pendidikan seni, peserta didik diberikan medium untuk menegosiasikan identitas secara aktif, bukan hanya meniru citra digital yang dominan. Pendidikan seni memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan narasi pribadinya, menyuarakan identitas budayanya, dan menjalin kembali hubungan antara “diri” dan “lingkungannya” melalui bahasa visual¹⁵. Proses ini terjadi melalui ZPD, di mana guru, seniman lokal, bahkan komunitas digital menjadi *More Knowledgeable Other* (MKO) yang memberi scaffolding atas pencarian identitas peserta didik. Strategi konstruktif yang dapat dilakukan dalam menghadapi fenomena krisis identitas pada Generasi Z saat ini salah satunya dengan penerapan scaffolding visual yaitu dengan mengintervensi pedagogis dalam hal ini guru, orang tua dan lingkungan sosial harus terlibat mendampingi peserta didik tersebut untuk dapat mengeksplorasi identitas visualnya secara terarah dan reflektif. Guru seni misalnya dapat memfasilitasi peserta didik dengan kegiatan seperti:

1. Pembuatan portofolio visual tematik tentang “aku dan budayaku” (kegiatan ini diharapkan mendorong peserta didik dalam mengeksplorasi elemen visual dari tradisi, bahasa, hingga simbol-simbol budaya lokal).
2. Diskusi kritik seni secara kolaboratif (peserta didik diarahkan untuk membedah makna visual dari karya teman sebaya secara terbuka, menciptakan ruang diskusi antar identitas).
3. Kolaborasi seni digital dengan komunitas kesenian lokal (menggabungkan teknologi visual dengan nilai-nilai kultural untuk menciptakan karya yang mengakar secara sosial). Kegiatan seni berbasis budaya lokal yang dipadukan dengan teknologi seperti ini sangat baik diterapkan kepada lingkungan belajar peserta didik yang notabene Generasi Z karena dapat meningkatkan kesadaran budaya serta memperkuat afiliasi identitas peserta didik itu sendiri terhadap lingkungan sekitar¹⁶.

Merujuk pada seluruh paparan dan dinamika yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni bukan sekadar wahana ekspresi estetika, tetapi juga menjadi medan strategis bagi Generasi Z untuk membangun, merumuskan, dan merefleksikan identitas dirinya secara aktif. Dalam konteks era digital yang sarat dengan interaksi visual, informasi instan, dan arus budaya global, pendidikan seni hadir sebagai ruang penting yang memfasilitasi penguatan identitas secara reflektif melalui pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky. Integrasi teknologi digital dalam pendidikan seni seperti media sosial, blog seni, pameran virtual, hingga Augmented Reality harus dirancang bukan untuk membentuk identitas generik yang global semata, tetapi untuk memperkuat narasi identitas lokal dan refleksi diri.

Guru dan institusi pendidikan perlu mendesain kurikulum seni yang adaptif terhadap teknologi, namun tetap berakar pada nilai-nilai budaya lokal. Media digital dalam hal ini bukan sekadar alat bantu, melainkan bagian dari ekosistem literasi visual tempat identitas dikonstruksi melalui simbol, partisipasi sosial, dan narasi budaya. Dengan menempatkan pendidikan seni dalam

¹⁴ Devi Kristiana, “Serat Mahayana Sebagai Sumber Identitas Kultural Generasi Z Di Era Digital,” *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 7, no. 4 (2024): 386–96, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>.

¹⁵ Tri Aru Wiratno, *Perkembangan Seni Murni Di Era Digital*, ed. Harmoko, Pertama (Bone Sulawesi Selatan: Alinea Indonesia, 2025), <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056> <https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827%0Ainternal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005%0Ahttp://dx.doi.org/10.10>

¹⁶ Hadi Pajarianto and Budi Pramono, “Nilai-Nilai Karakter Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Universitas Muhammadiyah Palopo,” *Jurnal Walagri Kebangsaan* 1, no. 1 (2023): 11–17.

kerangka konstruktivisme sosial, kita memosisikan peserta didik sebagai subjek aktif yang tidak hanya menerima, tetapi juga mencipta dan mengartikulasikan makna-makna sosial-budaya melalui praktik artistik. Ini adalah strategi jangka panjang dalam merawat keberagaman budaya, menguatkan karakter kebangsaan, sekaligus menjawab tantangan identitas generasi digital. Dengan demikian, solusi atas krisis identitas Generasi Z bukanlah menjauhi teknologi, melainkan merekayasanya secara sadar melalui praktik pendidikan seni yang kritis, reflektif, dan kontekstual. Pendidikan seni berbasis konstruktivisme sosial Vygotsky dapat menjadi fondasi kuat dalam membentuk generasi yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga melek budaya dan identitas diri yang berakar.

KESIMPULAN

Pendidikan seni dalam konteks Generasi Z memainkan peran penting sebagai media konstruksi identitas yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga reflektif dan sosial. Melalui perspektif Konstruktivisme Sosial Vygotsky, identitas peserta didik dipahami sebagai hasil dari proses interaksi sosial dan penggunaan alat-alat budaya, termasuk media digital. Pendidikan seni menyediakan ruang bagi Generasi Z untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan identitasnya melalui simbol visual, narasi budaya, dan praktik kolaboratif dalam zona perkembangan proksimal (ZPD) yang difasilitasi oleh guru, teman sebaya, dan teknologi digital. Konsep *scaffolding* menjadi krusial dalam membimbing peserta didik menuju pemahaman dan penghayatan identitas yang lebih dalam, baik secara personal maupun kultural. Media digital dalam pendidikan seni berfungsi sebagai alat mediasi sosial yang memungkinkan pembentukan literasi visual, refleksi identitas, serta negosiasi nilai dalam ruang yang partisipatif. Dengan demikian, pendidikan seni bukan sekadar pengembangan keterampilan artistik, tetapi juga wahana strategis dalam membentuk identitas autentik Generasi Z di tengah arus budaya digital yang kompleks dan global.

Acknowledgement

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penulisan artikel ini. Terima kasih kepada pihak UIN Jurai Siwo Lampung yang telah memberikan dukungan akademik. Apresiasi mendalam juga disampaikan kepada rekan-rekan dosen atas masukan, diskusi, serta semangat kolaboratif yang memperkaya pemikiran penulis. Ucapan terima kasih khusus juga diberikan kepada para penulis dan peneliti yang karyanya menjadi sumber inspirasi serta referensi utama dalam kajian ini, baik dari buku maupun jurnal ilmiah, yang telah membuka ruang pemahaman baru dalam melihat peran pendidikan seni bagi Generasi Z. Tidak lupa, penulis menghargai dukungan keluarga yang selalu memberikan motivasi moral dan spiritual sepanjang proses penulisan artikel ini. Semoga segala bentuk kontribusi yang diberikan menjadi amal baik dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan seni dan konstruksi identitas generasi muda di era digital.

REFERENSI

- Akmalia, Nela. "Pengembangan Media Scaffolding Mandiri Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018. <https://lens.org/066-637-433-650-31X%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/27333/>.
- Andani, MutiaTanseba, and Ronald Candra. *Mengajar Di Era Visual: Seni, Komunikasi Dan Kelas Digital*. Edited by Guepedia/Ag. Pertama. Bandung, Jawa Barat: Guepedia, 2025.
- Biki, Syamsul Bahri, and Mentari Rizki Swaitri Pilomonu. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Digital Dan Kerajinan Tangan Berbasis Website Bagi Anak-Anak Dan Kaum Disabilitas." *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)* 4, no. 2 (2023): 357–64. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i2.20108>.
- Citrawati, and Nurmaleana. "Revitalisasi Tari Tradisional Di Era Digital: Sinergi NilaiBudaya, InovasiTeknologi, Dan Seni." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasi* 7, no. 1 (2025): 1–13. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/index>.
- Cutcliffe, Katrina, Beata Batorowicz, Rhiannan Johnson, Kate Cantrell, and Tanya McLean.

- “Socially Distant Social Constructivism: Transitioning Visual Arts Pedagogies Online During COVID-19.” *Studies in Art Education* 65, no. 1 (2024): 81–98. <https://doi.org/10.1080/00393541.2023.2285208>.
- Furmaisuri, Ria. “Evolusi Peran Guru Dari Era Konvensional Ke Era Teknologi Dalam Meningkatkan Kemajuan Proses Pembelajaran.” *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri* 4, no. 11 (2025): 615–24.
- Kristiana, Devi. “Serat Mahayana Sebagai Sumber Identitas Kultural Generasi Z Di Era Digital.” *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 7, no. 4 (2024): 386–96. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>.
- Lestari, Asdini Indah, Yacobus Ndona, and Ibrahim Gultom. “Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD Dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky.” *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 11 (2024): 12441–45. <https://doi.org/10.54371/jhip.v7i11.6193>.
- Nurlela, Andi, Atma Ras, and Musrayani Usman. “Dampak Media Sosial Terhadap Pembentukan Identitas Sosial Anak Di Era Digital.” *Jurnal Neo Societal; V* 9, no. 4 (2024): 185–94.
- Pajarianto, Hadi, and Budi Pramono. “Nilai-Nilai Karakter Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Universitas Muhammadiyah Palopo.” *Jurnal Walagri Kebangsaan* 1, no. 1 (2023): 11–17.
- Putri, Ni Luh Gede Rahayuning. Platform Digital Sebagai Inovasi Generasi Z Dalam Memperkenalkan Seni Dan Budaya Menuju Indonesia Emas 2045. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar XII*. Denpasar, issued 2025. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2019.100122>.
- Teguh, Monika, Ismojo Herdono, and Ergita Jeny Ardaneshwari. *Komunikasi Dan Konteks Sosial: Perspektif Baru Dalam Era Kontemporer*. Edited by Aas Masrutoh. Pertama. Bandung, Jawa Barat: Widina Media Utama, 2025.
- Wijaya, Elen Engelina, Anita Trisiana, and Sarafuddin. “Pengaruh Model Pembelajaran Konstruktivisme Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya SDN 02 Sukorejo Ponorogo Jawa Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2947–52.
- Wiratno, Tri Aru. *Perkembangan Seni Murni Di Era Digital*. Edited by Harmoko. Pertama. Bone Sulawesi Selatan: Alinea Indonesia, 2025. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056%0Ahttps://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827%0Ainternal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005%0Ahttp://dx.doi.org/10.10>
- Xia, Yanqing, Yili Deng, Xuanyu Tao, Sainan Zhang, and Chengliang Wang. “Digital Art Exhibitions and Psychological Well-Being in Chinese Generation Z: An Analysis Based On the S-O-R Framework.” *Humanities and Social Sciences Communications* 11, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02718-x>.
- Zis, Sirajul Fuad, Nursyirwan Effendi, and Elva Ronaning Roem. “Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial Dan Generasi Z Di Era Digital.” *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial* 5, no. 1 (2021): 69–87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>.